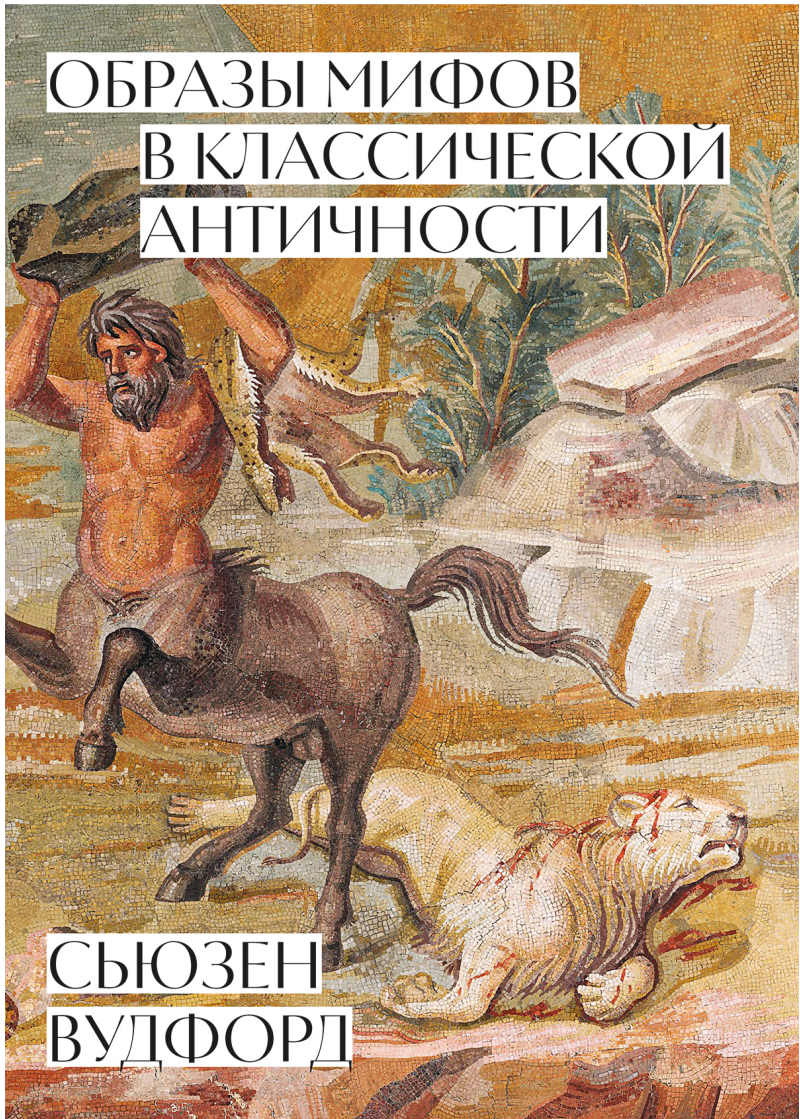


# ОБРАЗЫ МИФОВ В КЛАССИЧЕСКОЙ АНТИЧНОСТИ

СЬЮЗЕН  
ВУДФОРД



# **Сьюзен Вудфорд Образы мифов в классической Античности**

*Текст предоставлен правообладателем*

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=67335522](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=67335522)*

*Образы мифов в классической Античности : пер. с англ. / Сьюзен*

*Вудфорд; Ад Маргинем Пресс; Москва; 2022*

*ISBN 978-5-91103-612-6*

## **Аннотация**

Книга Сьюзен Вудфорд представляет собой краткое введение в святая святых античного искусства, в мир интерпретаций и поисков совершенной формы. Древние мастера жили в эпоху мифов и сами были их творцами, экспериментируя с разными техниками и материалами, споря с идеями и сюжетами авторитетных мифологических циклов (о Троянской войне, Геракле, аргонавтах, героях Фив и др.). С большим вниманием к деталям и контексту автор показывает, почему произведения искусства становились не только предметами торговли и роскоши, но и способом толкования исторических событий, политическими декларациями, а также изощренными ребусами и загадками. Подбирая ключи к образам древних художников, читатели узнают, как переосмысливался мир хаоса, войн и насилия, как очеловечивались образы монстров и убийц,

как возникли трогательные семейные портреты своевольных чудовищ-кентавров и т. д. Скрупулезный анализ конкретных образов, предпринятый автором, поможет их понять, но не рассеет их тайну, а, напротив, напомнит о необходимости думать и преодолевать механическое, шаблонное восприятие известных сюжетов.

В формате PDF A4 сохранен издательский макет книги.

# Содержание

Благодарности	7
О терминологии и написании	8
Часть первая	10
Глава I	10
Ключ к узнаванию мифа в образе	11
Переменчивость мифов	23
Мифы в образах	24
Часть вторая	28
Глава II	28
Идентификация по надписи	29
Идентификация с помощью атрибутов	33
Идентификация с помощью диковинного противника	37
Подсказки, заложенные в необычном сочетании обычных элементов	39
Прояснение через контекст всего мифологического цикла	43
Глава III	52
Изображение кульминации мифа	52
Выбор других моментов	62
Конец ознакомительного фрагмента.	65

# Сьюзен Вудфорд Образы мифов в классической Античности

*Посвящается Хелен*

*οστις δὲ πλουτον η σθένος μαλλον φίλων  
ἀγαθων πεπασθαι βούλεται, κακως φρονει.*

*Глупец, кто ценит здесь богатство, силу:  
Дороже всех даров – надежный друг.*

*Εвриπιδ. Γεραкл. Стихи 1425–1426 (перевод И.  
Анненского)*

Перевод:  
Юлия Евсеева

Редактура:  
Сергей Кокурин

Дизайн:  
ABCdesign  
(Дарья Зацарная)

© Susan Woodford, 2003



# Благодарности

Мои друзья великодушно предоставили в мое распоряжение свое драгоценное время и многочисленные таланты – критикуя, подсказывая, исправляя и ободряя меня сверх меры. Без их щедрой помощи было бы гораздо меньше ясности и гораздо больше ошибок. За это я сердечно признательна Люсилле Бёрн, Барбаре Говард, Карле Лорд, Иэну Макфи, Дженни Марч, Дэвиду Миттену, Элизабет Пембертон, Нэнси Ремидж, Роуэне Розенбаум, Джослин Пенни Смолл, Елене Соломон, Диффри Уильямсу, Кэтрин Хоби и моему терпеливому, верному, доброму домашнему редактору Питеру Вудфорду. Если и закрались какие-то ошибки, они всецело на моей совести.

Я также благодарна Джонатану Байеру за великолепные фотокопии из громоздких книг и за другие мастерски выполненные снимки, Сьюзен Бёрд – за кропотливые срисовки едва ли различимых иным способом орнаментов ваз и саркофагов, Деборе Блейк – за полезные технические советы, а издательству Duckworth – за разрешение использовать материал из моих публикаций и, наконец, Ольге Палагии, без вдохновляющей поддержки которой я не приступила бы к этой книге, и Беатрис Рель, благодаря которой я смогла ее закончить.

# О терминологии и написании

## Периодизация греческого и римского искусства

### Греция

*Архаический период:* формы древнегреческого искусства, возникшие в середине VII – начале V века до н. э.

*Классический период:* греческое искусство в период между последней Греко-персидской войной (490–479 гг. до н. э.) и смертью Александра Македонского (323 г. до н. э.).

*Эллинистический период:* искусство, развивавшееся после смерти Александра Македонского на завоеванных им обширных территориях, которыми управляли его преемники, до окончательного завоевания всех эллинистических государств римлянами в 31 году до н. э.

### Рим

*Период республики:* ранний этап римского искусства, определявшийся сильным влиянием этрусков; длился с VI по I век до н. э.

*Период империи:* римское искусство при императорах, начиная с первого императора Августа (правил с 27 по 14 г. н. э.).



*Аттический период* — относящийся к Афинам и искусству афинян.

## Написание

Передача греческих имен довольно затруднительна. Многие из них давно «национализированы» современными языками (Приам) или латинизированы (Ахилл, Аякс). Другие чаще встречаются под оригинальными греческими именами (Геракл).

Я сразу оставила все попытки согласовать написание греческих имен. Чаще всего я использовала ту форму, которая, на мой взгляд, более знакома читателю или лучше подходит к контексту. Например, я транслитерировала греческие имена для менее известных мифов Греции и прибегала к латинской версии имен, когда речь шла о римском мифе или произведении искусства. Альтернативные варианты имен (если они имеются) указаны в Глоссарии.

# **Часть первая**

## **Введение**

### **Глава I**

#### **Мифы и образы**

Греческие мифы редко веселят и бодрят, чаще всего они мрачны, жестоки и грубы. Миф о Троянской войне обрамляют две зловещие истории, и в обеих в жертву приносят невинную девушку.

Когда объединенное греческое войско во главе с могущественным царем Агамемноном готовилось переплыть Эгейское море и обрушиться на Трою, оно столкнулось с непреодолимым препятствием – безветрием. К ужасу греков, спасти положение можно было лишь одним способом: принеся в жертву богине Артемиде, оскорбленной Агамемноном, дочь царя, девственницу Ифигению. Как только девушку отправили на заклание, ахейцы смогли продолжить путь и в конце концов захватили город.

После того как Троя пала, а ее правителя убили, победоносным грекам, чтобы благополучно вернуться домой, пришлось совершить еще одно чудовищное деяние. Призрак павшего на поле брани Ахилла потребовал для себя в ка-

честве трофея невинную дочь побежденного царя Приама, юную Поликсену. Посмертное желание величайшего из воинов нельзя было не исполнить, поэтому девушку принесли в жертву, после чего греки отплыли восвояси.

## **Ключ к узнаванию мифа в образе**



## **(1) Жертвоприношение Ифигении**

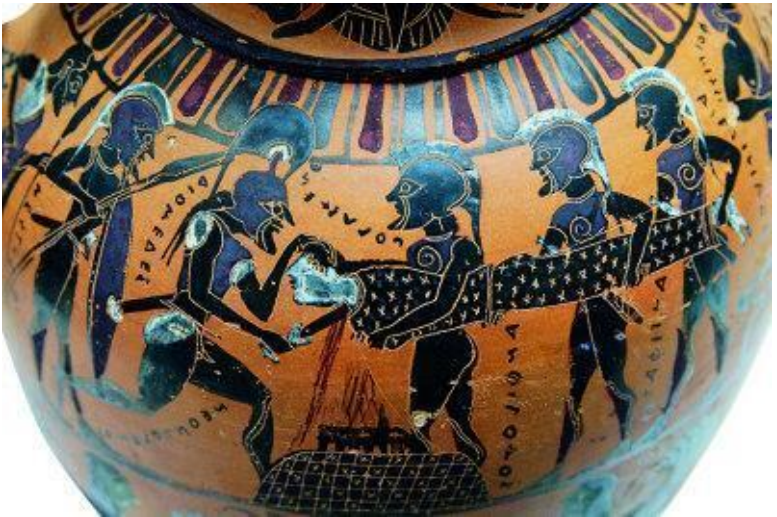
Фреска, римская настенная живопись в Помпеях 63–79 гг.

н. э.

Национальный археологический музей, Неаполь

На римской росписи (**ил. 1**), сохранившейся на стене дома

в Помпеях, двое мужчин, обхватив, несут полуобнаженную девушку. Она простирает в мольбе руки и обращает взор к небесам. Жрец справа в смятении поднес руку к подбородку, в другой держит меч. На голове его венец, он готов совершить ритуал. Меч указывает на неизбежность жертвоприношения. Девушка обречена на смерть.



**(2) Поликсену приносят в жертву на могиле Ахилла**  
Чернофигурная аттическая амфора  
Около 570–560 гг. до н. э.  
Британский музей, Лондон



### **(3) Ифигения добровольно идет на смерть**

Апулийский краснофигурный кратер с волютами  
360–350 гг. до н. э.

Роспись: Мастер Илиуперса  
Британский музей, Лондон

На греческой вазе (**ил. 2**) сюжет более натуралистичен и жесток: мы видим, как приносят девушку в жертву. Ее, плотно спеленатую, держат трое воинов, а четвертый перерезает ей горло, из которого хлещет кровь.

Кто эти несчастные жертвы? Как мы их узнаем?

Девушку на вазе (**ил. 2**) опознать нетрудно: имя написано над ее головой. Это Поликсена, а ее убийца – Неоптолем, сын Ахилла. Его имя тоже указано, как имена всех действующих лиц.

Надписи очень точно и (как правило) однозначно определяют сюжет.

Но что можно сказать о девушке на римской фреске (**ил. 1**)?

Здесь нет надписей, но есть другие подсказки, которые помогают установить сюжет. В небесах справа мы легко узнаем по луку в руке богиню Артемиду (видна только ее верхняя часть). Она призывает нимфу, которая появляется слева из облаков, придерживая лань.

По одной из версий мифа, Артемида в последнюю минуту заменила Ифигению ланью, девушку же чудесным образом перенесла в Тавриду, сделав своей жрицей. Присутствие в небесах лани, вскоре замесившей на алтаре девушку, идентифицирует жертву. Это может быть только Ифигения, потому что несчастная Поликсена не удостоилась чудесного спасения в последнюю минуту.

Одной лани достаточно и для того, чтобы узнать Ифигению на греческой вазе с юга Италии (**ил. 3**). В центре композиции – алтарь, за которым стоит человек, готовый совершить жертвоприношение. Нож в его руке направлен в сторону торжественно приближающейся девушки, за которой, как тень, следует лань; видны только голова, ноги и круп живот-

ного. Центральную сцену обступают другие фигуры: вверху справа Артемида, замышляющая подмену девушки ланью, напротив богини слева брат-близнец Аполлон, который не участвует в этом мифе, но нередко изображается в паре с сестрой. Ниже слева – молодой мужчина, помогающий при жертвоприношении, а еще левее от него – женщина.

На этой вазе Ифигения идет покорно, тогда как на римской фреске (ил. 1) она сопротивляется несущим ее на заклание. Действительно, есть два предания о том, как Ифигения встретила свой конец. Согласно первому, ее принесли в жертву насильно. Наиболее ярко это описано Эсхилом в трагедии *Агамемнон*, где хор рассказывает, как в обмен на попутный ветер, перебросивший войско греков в Трою, девушку безжалостно, словно животное, зарезали на алтаре:

Ни воплями, ни мольбой дочерней,  
Ни молодой красотою нежной  
Вождей военных не тронет дева.  
Отец молитву свершил и слугам  
Велел схватить ее, в плащ закатать,  
Как козочку, на алтарь повергнуть,  
Наклонить лицом вперед  
<...>

А стрелы глаз,  
Как на картине, с немой мольбой,  
Она метнула в убийц <...>



*Эсхил. Агамемнон. Стихи 227–243 (перевод С. Анта)*

По другому преданию, Ифигения, узнав об ожидавшей ее участи, сначала ужаснулась, но, поразмыслив, смиренно приняла свою судьбу. Этот неожиданный поворот трогательно описан в трагедии Еврипида *Ифигения в Авлиде*.

Я умру – не надо спорить, – но пускай, по крайней мере,  
Будет славной смерть царевны <...>

На меня теперь Эллада, вся великая Эллада

Жадно смотрит <...>

... без счета мириады

Их, мужей, встает, готовых весла взять, щитом закрыться  
<...>

Мне одной, за жизнь цепляясь, им мешать?.. <...>

... если я угодна в жертву

Артемиде, разве спорить мне с богиней подобает?

Что за бред!.. О, я готова... Это тело – дар отчизне.

Вы ж, аргосцы, после жертвы, сroyте Трою и сожгите <...>

*Еврипид. Ифигения в Авлиде. Стихи 1375–1399 (перевод И. Анненского)*

Художники вольны были выбирать, какое из преданий воспроизводить. Живописец, который расписывал вазу (**ил. 3**), показал Ифигению, как и Еврипид, идущей к жертвеннику спокойно, с достоинством, тогда как римский мастер (**ил. 1**) предпочел мрачную историю Эсхила, поэтому его Ифи-

гения – испуганная жертва, которую двое мужчин, крепко ухватив, несут на алтарь.

При всем старании римский художник, пытаясь передать трагический момент, сфальшивил: фигура жреца справа гротескна, несоразмерна, а поза девушки в центре неестественна и театральна. В этой посредственной картине ничто не задает наших чувств, кроме человечка в левом углу, спрятавшего от непосильного горя голову под плащом и уткнувшего лицо в ладони. Эту единственно живую фигуру придумал не римский живописец; он скопировал ее с известной (ныне утраченной) фрески, созданной несколько веков назад знаменитым греческим художником Тимантом.

Плиний, римский писатель I века н. э., так описывает эту фреску-первоисточник:

А что касается Тиманта, у него было очень много изобретательности. Это ведь ему принадлежит Ифигения, прославленная восхвалениями ораторов, – он написал ее стоящей у алтаря в ожидании смерти, а всех написав скорбными, в особенности дядю, и исчерпав все возможности выражения горести, лицо самого отца скрыл под покрывалом, потому что не мог показать его соответственно.

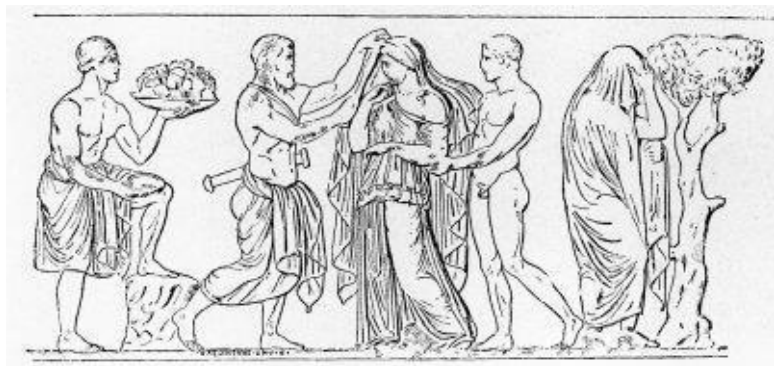
*Плиний Старший. Естественная история. XXV. 73*  
(перевод Г. Тароняна)

Однако замысел Тиманта был глубже, чем полагал Плиний. Скрыв лицо Агамемнона, он раскрыл наше воображе-

ние, позволив нам «дорисовать» столь невыносимую скорбь, какую сам не дерзнул запечатлеть.

У Тиманта Ифигения безропотно принимает свою участь (как на **ил. 3** и в трагедии Еврипида). Славу его картине принесла прежде всего ее эмоциональная притягательность, необычайно выразительная фигура Агамемнона, убитого горем отца безвинной жертвы, отвернувшегося от жестокого действия, которое он сам вынужден был инициировать.

Римский художник воздал должное силе этого образа. В композицию своей картины (**ил. 1**) он своевольно включил два разных предания: изобразив Ифигению, насильно ведомую на жестокое заклание (как у Эсхила), он, видимо сознавая, что передать тонкие чувства ему не по силам, ловко вписал творение Тиманта.



#### **(4) Жертвоприношение Ифигении**

Срисовка римского мраморного алтаря с рельефом, выполненная, вероятно, по утраченной росписи греческого художника Тиманта (IV век до н. э.)

I век до н. э.

Галерея Уффици, Флоренция

На рельефе римского цилиндрического алтаря (**ил. 4**) изображена девушка, которая отрешенно смотрит на мужчину, срезающего у нее прядь волос. Прежде чем принести в жертву животное, у него срезали челку и клали ее на алтарь. Такой ритуал, совершаемый над девушкой, как если бы приготавливали к жертвоприношению животное, прозрачно намекает на то, что произойдет дальше. Мы не видим ни лани, ни Артемиды. Явно добровольное согласие девушки не указывает ли на то, что перед нами Ифигения?

Нет, это может быть и Поликсена, поскольку о ее жертвоприношении тоже повествуют два предания. На греческой вазе (**ил. 2**) показано, как Поликсену силой влекут к жертвеннику, но есть и другой ее образ – полностью покорившейся судьбе, как в трагедии Еврипида «Гекуба».

Тем не менее в нашем случае подсказкой служит стоящая справа фигура отвернувшегося, закутанного в плащ Агамемнона. Образ, придуманный Тимантом, помогает мгновенно узнать сюжет. Агамемнон мог скорбеть лишь о собственной дочери, вряд ли его тронула бы судьба троянской царевны. Кроме того, таиться под плащом не мог отец Поликсены

Приам, ведь он был уже мертв, когда ее принесли в жертву.

Похоже, что, зная мифы об Ифигении и Поликсене, мы можем без особых затруднений отличить друг от друга приносимых в жертву девушек. Присутствие лани или богини Артемиды, фигура укрытого плащом Агамемнона, надписи с именами или сохранившееся описание утраченного изображения – эти подсказки позволяют определить, какой именно царевне выпал несчастный жребий.



## **(5) Воины готовятся принести в жертву девушку (Ифигению? Поликсену?)**

Этрусско-кампанская чернофигурная амфора  
470–450 гг. до н. э.

Британский музей, Лондон

Но как быть с росписью на этрусской вазе (**ил. 5**), где изображена лишь девушка, которую один воин несет, а другой с мечом поджидает у жертвенника? Ничто не намекает на то, кто она. И мы на самом деле не знаем. Возможно, художник запечатлел даже сцену, не дошедшую до наших дней.

## **Переменчивость мифов**

Распознавание образов и соотнесение их с мифами зачастую гораздо сложнее, чем представляется на первый взгляд. Собственно, мифы редко фиксировались каким-либо способом, они всегда оставались переменчивыми и часто переосмысливались.

Задолго до появления письменной формы греческие мифы рассказывались и пересказывались любознательным слушателям – детям дома, взрослым во время народных празднеств или уединенных посиделок. В пересказах мифы преобразались, варьировались, перекраивались, обростали подробностями. Короткие истории удлинялись, вводились новые эпизоды, появлялись местные вариации и разные (в том

числе противоположные) трактовки. Выше мы отмечали, что уже к концу V века до н. э. существовало два истолкования смерти Ифигении и Поликсены.

Некоторые мифы со временем обрели общепризнанную форму, но даже те из них, которые вошли в легендарные эпические поэмы Гомера *Илиада* и *Одиссея*, всё еще могли вольно трактоваться разными рассказчиками, поэтами и драматургами.

Этой глубокой традиции следовали не только те, кто имел дело со словом, но и художники, работавшие с образом. Хотя и соблазнительно считать живописные воплощения мифов иллюстрациями к текстам, однако, скорее всего, художники и писатели черпали вдохновение из одного источника, из общих преданий независимо друг от друга. Вероятно, художники, создававшие визуальные аналогии преданий, считали себя равноценными творцами, не обязанными ссылаться на какие-либо литературные произведения.

## Мифы в образах

Начиная с VII века до н. э. греки воспроизводили мифы в самых разнообразных техниках и материалах. Запечатлевали их в убранстве храмов, на монументальных настенных росписях (ныне большей частью утерянных) и даже на ювелирных изделиях из золота, но чаще всего на расписной керамике, скромном предмете роскоши, производившемся в



изобилии примерно до конца IV века до н. э.

Римляне, постепенно завоевав греческие полисы на юге Италии и Сицилии и покорив, наконец, саму Грецию, всё больше пленялись ее культурой, а вскоре и сами стали изображать греческие мифы, расписывая ими стены собственных домов и общественных зданий, вырезая их на саркофагах (искусных мраморных гробах), выкладывая мозаикой на полу и даже разрисовывая ими дорогую стеклянную посуду или высекая их в гигантских скульптурных композициях. Однако превратить слова в пластические образы отнюдь не просто. В последующих главах мы рассмотрим разные приемы, благодаря которым мастерам классической древности удалось успешно визуализировать многие мифы.

Сначала художникам предстояло сделать узнаваемым сюжет, чтобы было понятно, о ком идет речь и что происходит. Затем следовало решить, как воплотить в статичном изображении историю, пересказ которой мог занимать у рассказчика несколько часов. Они также должны были выбрать, сосредоточиться ли на кульминации мифа, намекнуть ли на развязку или указать на причину, сконцентрироваться ли на нескольких ключевых фигурах или событиях или же обрисовать лишь широкий план, в котором разворачивается миф.

Определившись с этими важнейшими решениями, художники могли приступить к работе, к созданию образов. Не всегда требовалось начинать с нуля, придумывать новую картину, они могли адаптировать уже признанный образ. Ес-

ли имелись визуальные шаблоны определенных сюжетов, например настойчивых домогательств, любовных перипетий или кровавых столкновений, то, внося в них некоторые коррективы, можно было воспроизводить разные мифы. Собственную интерпретацию художники привносили, добавляя, изменяя или убирая в шаблоне те или иные элементы. Даже ничтожная перемена на привычном фоне могла поразить воображение.

Образы развивались вместе с мифами. Новая поэма или пьеса вдохновляла художника на создание новых образов, а свежее истолкование старого предания побуждало его актуализировать. Иногда художник сам придумывал очень мощный, оригинальный образ, в котором неожиданно открывался новый смысл мифа или отношений между мифологическими персонажами.

Мифообраз обретал актуальность и эмоциональную силу, когда встраивался в современную, знакомую зрителю обстановку, где герои представляли обычными людьми, а обычные люди – героями. Мифологические личины могли использоваться в политических целях: исторические персонажи и реальные события, помещенные художником в сферу мифа, несли некое идеологическое послание.

Трудности возникали постоянно. Изображения надлежало создавать таким образом, чтобы их можно было разместить в любом неудобном пространстве (на длинной узкой полосе, в высоком прямоугольнике, в треугольнике или да-

же круге); нужно было найти способ выразить то, что нельзя увидеть (чередующие превращений, накал страстей или скрытую угрозу), и придумать, как избежать путаницы, как отличить один миф от другого или от того, что мифом не является.

Греческие и римские художники блестяще решили многие задачи, создав сотни мифологических образов, которые мы можем легко интерпретировать или терпеливо расшифровывать. Но, как и все люди, они иногда допускали ошибки, путали имена, искажали мотивы, смешивали шаблоны. Опираясь на опыт и знания, мы зачастую можем понять такие образы, а иногда даже понять причину путаницы. Однако есть образы, о которые разбиваются все попытки их интерпретировать. Казалось бы, от художников, выполняющих дорогие заказы, можно ожидать точности и добросовестности, тем не менее некоторые даже из самых известных работ до сих пор порождают споры о том, что же они изображают. Два таких примера мы рассмотрим в главе XVII. Наша задача – понять, намеренно ли художники не включили важные подсказки, или мы просто не сумели их найти.

# **Часть вторая**

## **Из слова в образ**

### **Глава II**

#### **Как узнать миф?**

Древние греки и римляне знали множество мифов. Некоторые они слышали в детстве, сидя на коленях матери, другие узнавали по мере взросления от учителей, какие-то слышали во время публичных чтений на религиозных праздниках или видели инсценированными в театре. Лишь малую толику они вычитывали из книг, и то не раньше конца V века до н. э. По большей части истории передавались из уст в уста, и каждый рассказчик мог изменять или приукрашивать фабулу по своему усмотрению.

И всё же история, пересказываемая в слове, существенно отличается от той, что передается в образе. Слова сразу объясняют, кто, кому, почему и что именно делает. Образы – нет. Художникам приходилось прибегать к другим изобразительным средствам для того, чтобы их аудитория безошибочно узнавала мифы, которые они иллюстрируют, и героев, которые в них участвуют, – иными словами, чтобы их послыл был правильно принят. Таких основных изобразитель-

ных средств было пять.

## Идентификация по надписи

Самое простое и очевидное средство – использовать надписи. Подобно тому как рассказчик мог начать повествование с названия и тем самым не допустить путаницы, так и художник мог надписать свою работу. Мы уже видели, как надписи помогли прояснить сюжет на греческой вазе (**ил. 2**), на которой в трагической, обреченной на заклание жертве мы узнаем Поликсену потому, что рядом с ней написано ее имя.

Помимо прочего, надписи могли придать остроту иному скучноватому изображению, как, например, на греческой вазе (**ил. 6**), где мы видим мирную сцену: две пары слева, всадник, ведущий вторую лошадь, справа. Роспись выполнена в той же чернофигурной технике, что и на вазе с Поликсеной (**ил. 2**), и на этрусской амфоре (**ил. 5**). Фигуры рисовались на необожженной поверхности взвесью, которая чернела в процессе трехступенчатого обжига. Тонкие отличительные черты – например, глаза, волосы, драпировка в одежде, конская грива, перья на птичьих крыльях, ноговица у юного всадника и т. д. – вырезались по мокрому раствору. Часто добавляли белую взвесь с примесью другой глины, чтобы подчеркнуть белизну женского тела либо украсить какую-нибудь часть одежды, доспехов или щита. Такая взвесь хуже приставала

к поверхности, чем та, что чернела, поэтому часто отслаивалась. Иногда, чтобы разнообразить строгую цветовую гамму, применялась взвесь фиолетово-красного цвета.

На первый взгляд, на иллюстрации 6 не происходит ничего особенного, но авторские надписи рядом с двумя мужчинами и двумя женщинами заставляют вспомнить, пожалуй, самый пронзительный из эпизодов *Илиады*, эпической поэмы Гомера о Троянской войне. Гомер описывал, как греки и троянцы ежедневно яростно сражались у подножия городских стен, но иногда случались короткие передышки, и троянцы возвращались в город, чтобы побыть с семьей.

Предводитель троянцев Гектор – один из самых привлекательных героев *Илиады*. Он отважный воин, нежный муж и заботливый отец. В шестой песни Гомер рассказывает о том, как он ненадолго покидает поле битвы и отправляется в город попросить мать принести дары богине Афине. Пользуясь возможностью, Гектор идет повидаться со своей женой Андромахой. Он находит ее на городской стене, тревожно следящей за сражением, а рядом с ней – их маленького сына. Обоих одолевают дурные предчувствия, отчего любовь Гектора и Андромахи особенно трогательна.

На вазе (ил. 6) Гектор изображен в центре, он вооружен щитом и копьем, на нем шлем с высоким гребнем. Его имя написано перед ним. Он стоит лицом к лицу с Андромахой (ее имя позади нее). Вазописцу удалось передать атмосферу доверия и взаимной сердечности, описанную в гомеров-

ской поэме. Она проявляется в нескрываемой устремленности друг к другу их глаз, в том, как Андромаха осторожно распахивает свой плащ и льнет к мужу.



## **(6) Гектор и Андромаха, Елена и Парис**

Халкидский чернофигурный кратер

Около 540–530 гг. до н. э.

Музей Мартина фон Вагнера, Вюрцбург

В другой песне *Илиады* троянский царевич Парис, младший брат Гектора, тоже пользуется передышкой между битвами. Он спешит увидаться с Еленой, прекрасной царицей, которую похитил у греков. Именно Елена – истинная причи-

на войны, поскольку единственная цель греков, осадивших Трои, вернуть ее в Грецию. Елена, сначала очарованная Парисом, после нескольких лет жизни в Трое устала от него и затосковала по старому дому. Вазописец (**ил. 6**) показывает Париса (его имя написано перед ним) с луком в руке, он пылко обращается к ней (крайней слева, ее имя помещено за ней), но Елена, наглухо закутанная в плащ, отворачивает от него лицо. Контраст в отношениях этих двух пар, так ярко выраженный в эпической поэме, художник чутко уловил. Однако если бы не были вписаны имена, вряд ли мы догадались бы, что эти образы вдохновлены гомеровским гением.

Рядом с едущим верхом юношей, ведущим в поводу еще одну лошадь, указано его имя – Кебрион. Кебрион приходился Гектору братом и, согласно *Илиаде*, был его возницей в непредвиденных случаях. Его присутствие с запасной лошадью, приготовленной для Гектора, напоминает о том, что идет война с ее жестокими битвами, и на этом фоне происходит краткая встреча двух воинов со своими половинками, запертыми в осажденном городе.

Надписи конкретны и, как правило, безошибочны, но если их нет, существует второй способ распознавания персонажей – идентификация с помощью атрибутов, то есть экипировки, которую носят те или иные боги или герои.



# Идентификация с помощью атрибутов

Геракл был невероятно популярным героем, он запечатлен в бесчисленных образах. Иногда мы видим его юным и безбородым, иногда зрелым и с бородой, но почти всегда с львиной шкурой и палицей. Изредка он вооружен луком.

Огромная мощная статуя (**ил. 7**), некогда украшавшая великолепные императорские термы в Риме, иллюстрирует уставшего Геракла, тяжело опирающегося на свою неизменную палицу, на которую он накинул львиную шкуру. Римляне восхищались греческой культурой и копировали наиболее прославленные произведения. Греческие скульптуры обычно отливались из бронзы и практически утрачены. Римские копии чаще всего изготавливались из мрамора и сохранились лучше. Оригинальная модель для этой статуи была, вероятно, выполнена из бронзы знаменитым скульптором Лисиппом в VI веке до н. э. Герой-атлет изваян с глубоким сочувствием и предстает просто утомленным бесконечными поручениями человеком. В правой руке, спрятанной за спиной, Геракл держит добытые золотые яблоки Гесперид. Это было последнее из длинной череды изнуряющих заданий, возложенных на героя, и о том, каких усилий оно ему стоило, мы можем судить по его изможденному виду.



## **(7) Отдыхающий Геракл (Геркулес Фарнезский)**

Римская мраморная копия (или адаптация) греческой скульптуры Лисиппа IV века до н. э.

Национальный археологический музей, Неаполь

Гераклом восхищались, но он был также и мишенью для шуток. Комичные изображения героя существуют как в литературе, так и в искусстве. На греческой вазе V века до н. э. (ил. 8) он представлен в карикатурном виде, свирепым дикарем, и тем не менее его по-прежнему нетрудно распознать – он всё также облачен в львиную шкуру, всё также снаряжен палицей и даже луком. Он стоит в колеснице, управляемой Никой, богиней победы, которую можно узнать по крыльям и длинному хитону. Однако художник ехидно подшутил и над ней, выставив ее курносым сопляком, который правит колесницей, запряженной сварливыми кентаврами – мифическими существами, наполовину людьми, наполовину лошадьми.



**(8) Геракл и Ника едут на колеснице, запряженной четырьмя кентаврами**

Аттическая краснофигурная ойнохоя Роспись: Мастер Никия

Около 410–400 гг. до н. э.

Лувр, Париж

© R. M. N.

Эта ваза расписана в краснофигурной технике, как и кра-тер на рисунке 3. Если в VI веке до н. э. доминировала черно-фигурная техника, то примерно в 530 году до н. э. ей на сме-

ну пришла краснофигурная вазапись, необычайно востребованная в V–IV веках до н. э., хотя и была в известной мере неудобной для художников. Вместо того чтобы рисовать фигуры по раствору, черневшему при обжиге, вазаписец затемнял фон, оставляя фигуры в естественном красном цвете глины. Таким образом, ему приходилось работать с изображением косвенно, то есть помнить, что фигуры составляют ту часть вазы, которую он не расписывал. Но у этой техники были свои плюсы. Теперь не нужно было вырезать острым инструментом тонкие характерные черты, художник мог нарисовать их черным цветом кистью. Это открыло совершенно новые возможности и привело к появлению куда более натуралистичных образов.

## **Идентификация с помощью диговинного противника**

Третий способ идентифицировать миф – изобразить героя, сражающегося с уникальным, ни на кого не похожим противником. Подойдет любое диговинное существо, будь то многоголовая гидра, птица с человеческой головой или быкоголовый мужчина.

Мифология знает только одного персонажа с головой быка – пасынка судьбы Минотавра. Порождение неестественной страсти критской царицы к необыкновенно красивому быку, он считался позором царской семьи и поэтому был за-

точен в центре лабиринта, созданного, по преданию, специально для него. В конечном счете его погубил отвратительный каннибализм, ибо пришел день, когда вместе с афинскими юношами и девушками, предназначенными на съедение Минотавру, отправился юный герой Тесей, который и убил чудовище.



### (9) Тесей и Минотавр

Чернофигурная аттическая чаша. Подписана Архиклом и Главкитом

Около 550–540 гг. до н. э.

Государственное античное собрание, Мюнхен

На греческом чернофигурном кубке (**ил. 9**) показан близкий конец Минотавра: Тесей уже ухватил монстра за рог и изготовился для последнего удара мечом. Минотавр с го-

ловой быка и волосатым телом, обозначенным многочисленными мелкими надрезами, выглядит скорее испуганным, чем пугающим. Одной рукой он схватился за меч Тесея, силясь отвести удар, и в то же время он явно предпочитает борьбе бегство.

Поскольку Минотавра ни с кем не спутаешь и он известен тем, что был побежден Тесеем, начертанные вокруг фигур имена не столь уж необходимы для понимания сюжета, однако буквы удачно заполняют пустоты, которые в противном случае бросались бы в глаза.

## **Подсказки, заложенные в необычном сочетании обычных элементов**

Четвертый способ безошибочного узнавания мифа – поразить необычностью ситуации. Элементы картины могут быть самыми обыкновенными, но их соединение должно вызывать удивление. Скажем, в таком животном, как овца, для нас нет ничего примечательного, но вид человека, *едущего на овце*, намекает на то, что перед нами не зарисовка с натуры, а вид едущего *вверх ногами под* овцой, как на рисунке 10, несомненно, дает понять, что происходит нечто невероятное.

В данном случае человек – это Одиссей, многострадальный герой гомеровской *Одиссеи*. Его можно узнать по походному шлему (пилосу), ставшему чем-то вроде фирменно-

го знака Одиссея, но гораздо красноречивей его положение. Причина столь своеобразной позиции в следующем.

Когда Одиссей и его спутники забрели в пещеру Полифема, одноглазого гиганта-циклопа, в ней никого не было. Они решили подождать. Когда же хозяин вернулся со стадами овец и коз и тщательно затворил вход в пещеру огромным камнем, слишком большим и неподъемным для любого человека, они заволновались. Пещера превратилась в ловушку. Тревога усилилась, когда циклоп их обнаружил и обрадовался – не только как собеседникам, но и как еде. Двоих человек он слопал перед сном, еще двоих на следующее утро, после чего вывел свои стада, предварительно заградив вход в пещеру валуном, чтобы оставшиеся «гости» не сбежали. Одиссей опасался, как бы новое пристрастие циклопа к человечине не вошло в привычку, и пытался придумать способ спасти себя и остатки своей команды. Это оказалось трудной задачей. Основную проблему представлял валун у выхода из пещеры. Люди не могли его сдвинуть, только великану циклопу это было по силам. Поэтому, убив Полифема, они навсегда остались бы в заточении. В конце концов Одиссей решил, что наилучшим решением будет сначала опоить монстра, а потом выколоть ему глаз (благо у циклопов он один) в надежде на то, что рано или поздно даже слепой циклоп сам сдвинет камень, чтобы вывести животных.

Всё шло по плану, но когда ослепленный и разгневанный циклоп наконец отвалил камень, выпуская голодных овец



на пастбище, он по понятным причинам не намеревался отпустить покалечивших его людей. Он сел у входа в пещеру и стал ощупывать спины проходящих овец и пространство между ними, чтобы не дать сбежать ни одному человеку. Однако Одиссей предусмотрел это. Он привязал каждого своего товарища под брюхом трех овец, а сам примостился под самым крупным бараном. Именно этот эпизод запечатлен в римской статуе (ил. 10).



**(10) Одиссей сбегает из пещеры Полифема**  
Римская мраморная статуя

I век н. э.

Галерея Дориа-Памфили, Рим

Фотография: Алинари

Образ на редкость хромает. Спина Одиссея покоится на каменном ложе, без которого никак не обойтись, так как четыре тонкие мраморные ноги барана не смогли бы выдержать вес его брюха и прицепившегося снизу Одиссея. Мрамор обладает малым запасом прочности при растяжении, поэтому тяжелые горизонтальные элементы нуждаются в надежных вертикальных опорах.

Но побег Одиссея можно было более изящно воплотить в трехмерной форме бронзовой статуи. У бронзы большой запас прочности, и даже самых тонких опор хватает для поддержания довольно сложных и протяженных конструкций. Бронзовый баран не нуждался бы в дополнительной опоре даже с фигурой Одиссея, повисшей под животом. Вероятно, неуклюжая римская адаптация была навеяна бронзовой скульптурой.

Изначально мраморная статуя была раскрашена. Краски, должно быть, придавали ей живости, отграничивая человека от барана, одежду от голой кожи и маскируя затемненное каменное ложе так, чтобы казалось, будто Одиссей действительно висит, вцепившись в бока барана без какой-либо опоры под ним. Можно понять соблазн изваять такую статую, ведь это единственная скульптура, которая лаконично и

безошибочно воспроизводит данный миф. Вазописцы охотно создавали вариации на эту тему, запечатлевая Одиссея то одного (как здесь), то со всей кавалькадой его спутников, укрывшихся под овцами и ускользающих от невидящего ока циклопа.

## **Прояснение через контекст всего мифологического цикла**

И наконец, пятый способ исключить путаницу в распознавании мифа – показать его в контексте, который точно его идентифицирует. Например, и Геракл, и Тесей вступали в яростную схватку с быком-чудовищем, и обоих изображали его укротителями. Иногда сложно определить, кого из них подразумевает художник, особенно когда нет поясняющих надписей или отличительных атрибутов. Тем не менее проблема решается, если эпизод с быком соотносится с другими деяниями героя.

Тесей, чью дерзкую победу над Минотавром мы видели на рисунке 9, совершил и ряд других героических поступков (**ил. 11**). Сын правителя Афин, он, однако, родился и вырос на Пелопоннесе. Достигнув совершеннолетия, он отправился в Афины, желая встретиться с отцом. В те времена путешествовать с Пелопоннеса в Афины предпочитали по морю, поскольку сухопутный маршрут кишел бандитами и дикими зверями. И всё же Тесей, чтобы доказать, что он герой и до-

стоин называться сыном своего царственного родителя, решил следовать по суше и очистить путь от подстерегавших опасностей.



### **(11) Подвиги Тесея**

Краснофигурная аттическая чаша

Около 440—430 гг. до н. э.

Роспись: Мастер Кодра

Британский музей, Лондон

В центре краснофигурной чаши (ил. 11) Тесей изображен уже после своего триумфа над Минотавром, он вытаскивает убитого монстра из лабиринта, где тот был заточен. Центральное изображение обрамляют сцены, на которых предстают не только победы Тесея над разными безжалостными злодеями и чудовищами, но и способы, какими он их побеждал. А побеждал он преступников всякий раз их же уловками. Так (в верхней части), Тесей схватился с Керкионом, который заставлял странников бороться с ним до смерти. Далее по часовой стрелке (на два часа) он «подгоняет» тело Прокруста под размеры его ложа, отрубая выступающие конечности топором, как поступал с путниками и сам Прокруст. Еще ниже (на четыре часа) Тесей сбрасывает со скалы Скирона, отправляя его на съедение черепахе. Скирон развлекался тем, что принуждал путешественников мыть ему ноги на краю обрыва, а затем сталкивал их вниз – в качестве лакомства черепахи. В следующей сцене (на восемь часов, шесть часов пока пропускаем) Тесей расправляется с Синидом, привязав его к верушкам двух пригнутых к земле деревьев, которые он потом отпустит, в точности так, как проделывал со своими жертвами Синид. В последнем сюжете (на десять часов) он убивает свинью, которая нападала на людей и уничтожала посевы в окрестностях Кроммиона.

Когда Тесей благополучно добрался до Афин, он вызвался изловить быка, опустошавшего поля в долине Марафона (сцена на шесть часов). Для этого юноша воспользовался ду-

биной, которая хотя и тоньше палицы Геракла, но стала его атрибутом и могла бы привести к путанице в героях, если бы этот подвиг не был прочно вписан в череду других героических поступков Тесея.

Популярный во все времена Геракл (**ил. 7 и 8**) тоже участвовал в многочисленных приключениях. Двенадцать из них украшают двенадцать метоп (прямоугольных плит дорического ордера, **см. ил. 66**) над портиками храма Зевса в Олимпии (**ил. 12**). Первые шесть подвигов он совершил на севере Пелопоннеса, недалеко от Олимпии. Геракл должен был убить неуязвимого для любого оружия Немейского льва (1); уничтожить многоголовую Лернейскую гидру, которая обладала чрезвычайно затруднявшей его задачу особенностью отращивать две головы взамен каждой отрубленной (2); истребить или хотя бы прогнать хищных и жестоких Стимфалийских птиц (3); поймать Керинейскую лань, за которой ему пришлось бегать целый год (5); привести живьем Эриманфского вепря царю Эврисфею, повелевшему Гераклу совершить эти 12 подвигов (7); и, наконец, вычистить за один день чрезвычайно загаженные Авгиевы конюшни (12). Следующие четыре подвига привели Геракла на все четыре края света. На юг – укротить Критского быка (4), на восток – добыть пояс царицы Амазонок (6), на север – поймать коней-людоедов (8), на запад – увести коров Гериона, великана с тремя туловищами (9). Для выполнения двух последних заданий Гераклу пришлось выйти за пределы мира живых

людей – чтобы доставить Эврисфею охраняющего царство мертвых пса Цербера (11) и добыть золотые яблоки бессмертия, яблоки Гесперид (10) (**ср. ил. 7**).





## **(12) Подвиги Геракла**

Рисунок-реконструкция метопа над портиками храма  
Зевса в Олимпии

465–457 гг. до н. э.

1. Лев
2. Гидра
3. Птицы
4. Бык
5. Лань
6. Амазонки
7. Вепрь
8. Кони
9. Герион
10. Яблоки
11. Цербер
12. Конюшни

Со временем этот список подвигов, заказанных царем Эврисфеем, стал каноническим и занял свое место в литературе, в декоре римских саркофагов и на мозаиках. Прежде чем появиться на метопах в Олимпии, у каждого приключения была собственная история. Какие-то истории возникли раньше (например, о гидре), другие – позднее: первое сохранившееся упоминание об Авгиевых конюшнях связано именно с метопой в Олимпии. Некоторые истории были более по-

пулярны, чем другие, но самой известной стала история об убийстве Немейского льва (**см. также ил. 13, 14, 15**). Лев был неуязвим, его шкуру не пробивали ни меч, ни стрелы, ни копье. В яростной схватке Геракл в конце концов задушил его голыми руками, а потом содрал шкуру его же клыками, которые могли рассечь всё, даже непробиваемую кожу. С тех пор Геракл всюду носил с собой (либо на себе) львиную шкуру.

Некоторые противники Геракла весьма своеобразны и поэтому легко узнаваемы, как, например, многоголовая змееподобная гидра или трехтелый Герион. Другие изображаются по традиционной схеме – вепря Геракл, как правило, держит над собой, угрожающе нависая над спрятавшимся в бочке Эврисфеем, а поверженную лань герой обычно придавливает коленом. Но даже соперников и без каких-либо отличительных особенностей можно опознать, потому что они участвуют в историях, которые входят в цикл, иллюстрирующий подвиги Геракла. Таким образом, хотя оба героя, Геракл и Тесей, усмирили быка (**ил. 11 и 12**), никто, кроме Тесея, не может быть изображен на рисунке 11, находящемся в контексте других, несомненно Тесеевых деяний. И также несомненно, что только Геракл – герой на метопах в Олимпии. Однако не всегда так просто отличить одного персонажа от другого, когда оба орудуют палицей и оба участвуют в укрощении быка.

Все перечисленные в этой главе подсказки и способы

идентификации вполне пригодны, но, как мы покажем далее, ни на что нельзя полагаться полностью.

## Глава III

### Выбор момента

Сюжет мифа разворачивается во времени, изображение же статично. Как художник решает, какой момент мифа изобразить?

### Изображение кульминации мифа

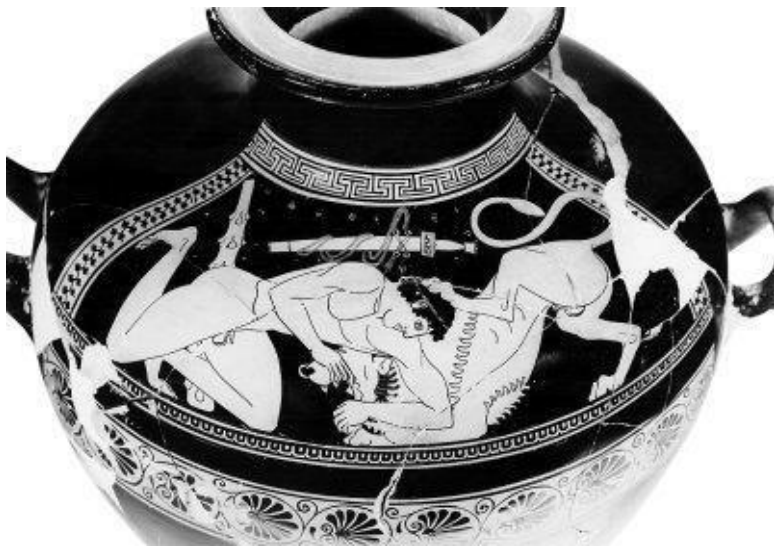
Самый драматичный момент, в котором действие достигает своего пика, – кульминация. Поэтому большинство художников предпочитало запечатлеть миг, когда Геракл убивает льва, когда Одиссей ослепляет Полифема или когда Аякс совершает самоубийство.

Среди вазописцев невероятно популярным сюжетом был первый из подвигов Геракла – убийство Немейского льва. До настоящих дней сохранились сотни образцов. Так как шкуру льва не пробивало никакое оружие, Гераклу пришлось задушить льва голыми руками, и в этот-то момент чаще всего художники изображали героя.

В VI–V веках до н. э. наиболее востребованными были два типа изображений этого момента: на одном сцепившиеся Геракл и лев почти распластаны на земле (**ил. 13**), на другом оба стоят (**ил. 14**).

На краснофигурной вазе (**ил. 13**) Геракл на коленях, он

захватил руками голову льва и одновременно придавил его передние лапы. Обеими руками герой пытается удерживать раскрытой львиную пасть, тогда как лев, одной задней лапой опираясь в землю, другой вонзает когти ему в голову. Момент решающий: человек и зверь сцепились в смертельной схватке.



### **(13) Геракл душит Немейского льва**

Плечо краснофигурной аттической гидрии

Около 500 г. до н. э.

Роспись: Мастер Клеофрада

Вилла Джулия, Рим



**(14) Геракл душит Немейского льва**

Плечо чернофигурной аттической гидрии

Около 520 г. до н. э.

Роспись в стиле Мастера Антимена

Центр визуальных искусств Айрис и Джеральда Кантор  
при Стэнфордском университете; фонд Хейзела Хансена



### **(15) Геракл душит Немейского льва**

Серебряный статер. Гераклея, Лукания

Около 330 г. до н. э.

Ранее принадлежал Leu Numismatic AG, Цюрих

Фото любезно предоставлено Аукционным домом Leu Numismatics

Знаток мифа знает, что Геракл выйдет победителем, но художник акцентирует внимание на напряженности борьбы. Беспольная палица Геракла прислонена к рамке слева, а его меч (с которым героя часто изображают, но редко ассоциируют) висит горизонтально над ним, заполняя пустоту. Два противника на этой вазе занимают всё доступное простран-

ство.

На чернофигурной вазе (**ил. 14**) оба, Геракл и лев, стоят: лев опирается на одну заднюю лапу, другой вцепился в бедро Геракла, тот одной рукой обхватил шею зверя, не давая его челюстям сомкнуться, а другой цепко держит одну из передних львиных лап. Свободной передней лапой, обвивающей спину Геракла, зверь когтит его плечо. Создается впечатление, будто соперники обнимают друг друга.

Справа от центральной группы стоит Афина, богиня-воительница. Хотя она облачена в длинное женское одеяние, мы узнаем ее по вооружению: в руках у нее копье и щит, а на голове шлем. Богиня покровительствовала молодым воинам и часто появлялась рядом с ними, оказывая им поддержку, впрочем, не столько действенную, сколько моральную.

Слева от центральной группы стоит Иолай, племянник и товарищ Геракла по ратным деяниям. Он с тревогой (уравновешивая со своей стороны беспокойство Афины) наблюдает за схваткой, держа в руках палицу и лук Геракла, пока тот занят. Перед нами наглядный пример того, что обладание атрибутами Геракла не превращает автоматически кого бы то ни было в самого Геракла; дальше мы покажем, что это справедливо даже для того, кто владеет исключительным атрибутом Геракла – львиной шкурой. Прочтение изображений не всегда прямолинейная операция.

Из дальнего правого угла героя подбадривает посланник богов Гермес, он в характерной для путешественника шляпе



и с неперменным атрибутом — кадуцеем. Слева за борьбой наблюдают молодой мужчина и женщина. У них нет узнаваемых атрибутов, и их трудно идентифицировать. Возможно, это просто зрители, которых вывели на сцену, чтобы заполнить пространство. Художникам всегда приходится думать и о повествуемой ими истории, и о дизайне создаваемого ими образа.

Тема схватки Геракла с Немейским львом привлекала и мастеров, работавших с другими изобразительными средствами. Например, на серебряной монете IV века до н. э. из Гераклеи в Лукании на юге Италии (**ил. 15**) Геракл как будто состязается со львом в единоборстве. Он поймал льва в шейный захват, как делают борцы, тем самым у схватки возникает антропоморфный подтекст, всё больше набиравший популярность. Палица Геракла опирается в левую грань монеты, размерами она с дубинку, которая ассоциируется скорее с атрибутом Тесея (**см. ил. 11**). В сценах сражения с Немейским львом на Геракле, как правило, нет львиной шкуры, потому что она еще на звере, — но иногда по рассеянности художник, привыкший видеть героя, облаченным в львиную шкуру, упускал нить сюжета. Этот тип батального сюжета был чрезвычайно популярен с середины V века до н. э. и воспроизводился в малой бронзовой и большой мраморной скульптурах, а также на резных мраморных саркофагах, которые римляне часто украшали сценами из мифов.

Еще одна захватывающая история, кульминацию которой

охотно воспроизводили художники, — ослепление циклопа Полифема Одиссеем.

Одиссей, попавший со своими спутниками в ловушку в пещере циклопа, единственную надежду на спасение видел в том, чтобы ослепить чудовище (см. главу II, с. 29). Но как это сделать незаметно для циклопа? Решено было опоить его.

Приготовления начались безотлагательно. В пещере валялся ствол дерева размером с корабельную мачту, его Полифем собирался приспособить под трость. Одиссей и его люди заточили один его конец, закалили в огне, спрятали и стали ждать. Когда циклоп вернулся и улегся, слопав двух человек, Одиссей подошел к нему и предложил отведать необычного вина. Полифем его с жадностью выпил и с удовольствием принял еще. Но он не учел, насколько крепким было варево, и вскоре уснул мертвецким сном. Тогда Одиссей и несколько отобранных им товарищей схватили заготовленный кол и вогнали его циклопу в единственный глаз.

Этот драматичный момент иллюстрирует огромная скульптурная композиция раннего имперского периода, установленная в пещере недалеко от Рима (ил. 16). Эта пещера естественного происхождения была искусно переделана в изысканную сельскую виллу. Группу больших статуй поместили в нише, и хотя она сохранилась не полностью, можно без труда узнать Одиссея и его крошечных, по сравнению с гигантским циклопом, людей, которые лавируют с длин-

ным колом, готовясь нанести удар. Лежащий мертвецки пьяный циклоп – легкая добыча.

Ослепление Полифема было популярной темой с давних времен; первые изображения появились еще в VII веке до н. э. Этот сюжет легко идентифицировать даже на фрагменте вазы (ил. 17), где видно, как двое мужчин втыкают жердь в глаз полулежащего великана. Судя по сохранившейся части ноги третьего мужчины в правом углу, первоначально фигур было больше.



**(16) Одиссей и его люди ослепляют циклопа Полифема**

Скульптурная группа в пещере в Сперлонге

I век до н. э. – I век н. э.

Археологический музей, Сперлонга



**(17) Одиссей и его люди ослепляют Полифема**

Фрагмент аргивского кратера

Середина VII века до н. э.

Музей Аргоса, Аргос

© ЕФА (Французская школа в Афинах 26.322), инв. С 149

Фотография: Эмиль Сераф



# **(18) Аякс, бросившийся на свой меч**

Чернофигурная коринфская чаша

Около 580 г. до н. э.

Роспись: Мастер Кавалькады

Базельский музей Античности и коллекция Людвига  
(Инв. BS 1404), Базель

Фотография: Клэр Ниггли

Сцена притягивала художников не только своей зрелищностью, но и тем, что она безошибочно узнавалась. Несколько мужчин, всаживающих кому-то в глаз кол (пусть и не гигантских размеров), – картина настолько необычная, что ее ни с чем не спутаешь, как и образ Одиссея, примостившегося под брюхом барана (**ил. 10**).

Художники также часто выбирали кульминационный момент в истории о самоубийстве Аякса. Он был одним из величайших греческих героев, сражавшихся против троянцев. В *Илиаде* Гомера говорится, что он «уступал только Ахиллу». Когда Ахиллес погиб, его мать, Фетида, предложила отдать необыкновенные доспехи сына «лучшему из греков после Ахилла». Аякс небезосновательно предполагал, что эту награду получит он, но, к его удивлению, появился еще один претендент. Им оказался Одиссей, который в конце концов хитростью и уговорами заполучил доспехи. Аякс был потрясен и унижен таким исходом. Жить с уязвленной гордостью он не мог и нашел единственный для себя достойный выход: броситься на собственный меч. На чернофигурной коринфской чаше (**ил. 18**) огромное тело Аякса простерто на земле. (Собственно, он был знаменит своим могучим телосложением.) Под ним видна рукоять его меча, клинок выступает из спины. Абсолютно ясно, что произошло. У подошедших к мертвому телу потрясенных греческих военачальников, чьи имена указаны рядом, нет никаких сомнений в этом.

## Выбор других моментов

Выбрать кульминацию в качестве сюжета – естественно, но не только этот момент может быть интересен. Изображение того, что произошло до или после кульминации, тоже может быть ярким и волнующим.

Если мгновенно узнаваемые сцены с Одиссеем и циклопом, как на рисунках 16 и 17, представляют собой событие уникальное и удачно завершённое, то сюжет римской мозаики на рисунке 19 не столь однозначный, но зато более интригующий. Сложенная из мельчайших разноцветных камней, эта мозаика некогда украшала величественный дворец на Сицилии, построенный в конце III – начале IV века н. э. Крупным планом изображена пещера с чем-то вроде лужайки перед ней. Внутри пещеры на отваленном валуне сидит трехглазый великан. На голове у него капюшон из оленьей шкуры, вокруг шеи узлом завязаны копыта. Шкура предполагает, что ее владелец – дикое и грубое существо, не имеющее навыков ни прядения, ни ткачества, словом, троглодит. Его три глаза сначала озадачивают, но художники часто отличали циклопа таким образом, возможно подразумевая, что два нормально расположенных глаза – только декорация, а действительно зрячий – центральный, тот, что на лбу. Это, безусловно, Полифем, как покажет дальнейший анализ изображения. На лужайке перед входом в пещеру пасутся овцы и козы из стада циклопа. Одна из овец смотрит на Полифема, притягивая к нему и наше внимание. Мы видим на коленях циклопа частично выпотрошенную овечью тушу, он пожирает сырое мясо – еще один признак его варварства. Придерживая тушу одной рукой, другую он протягивает к большой чаше, которую подобострастно подносит ему человек. В отличие от циклопа, обнаженного, с одной лишь шкурой

животного на голове, на мужчине короткая туника из тканого материала, что говорит о его принадлежности к цивилизованному миру. На заднем плане двое мужчин наливают еще вина. Ничего особенно драматичного не происходит, но если мы знаем историю об Одиссее и Полифеме, то понимаем, что вот-вот события примут совсем иной оборот.



# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.